**Q) Flutter App 이용 디자인 패턴**

**구글은 Bloc 패턴을 사용하길 권했습니다. Bloc 패턴은 UI와 데이터 처리 로직(비즈니스 로직)을 분리하는 방식입니다. 플러터는 UI도 코드다 보니, 잘 관리 안 해주면 코드가 한 클래스에 너무 많이 몰리는 문제가 있었습니다. 이를 해결하기 위해 나온 게 Bloc 패턴입니다. 그런데 BLoc 패턴은 사용하기 너무 어렵다는 사람이 많았습니다. 단순한 로직을 짜려고 해도 4개 정도는 클래스를 만들어야 했죠. 반면 Provider 패턴을 쓰면 데이터 공유나 로직의 분리를 좀 더 간단히 할 수 있습니다**

**ㅁ 쉬운 데이터 공유가 필요하여 Provider 패턴을 쓰면 데이터 공유를 쉽게 할 수 있습니다.**

**Multiprovider 패턴을 이용하였습니다. Multiprovider패턴을 쓰면 데이터 공유나 로직의 분리를 좀 더 간단히 할 수 있습니다**

**스토리 앱 구성 방법은?**

**일단 firebasestore에 있는 Data들을 stream을 이용하여 불러 온 다음 불러온 데이터들을 builder를 통해 UI에 뿌려 주는 형식으로 진행을 하였습니다. 그리고 GestureDetector를 이용하여 우측 부분의 터치 동작이 감시 됐을 경우 다음 이미지로 넘기는 형식으로 코드를 구현하였습니다. 여러 async await 또한 Dart의 비동기 처리를 위한 것으로 Future를 조금 더 용이하게 다루었습니다.**

**졸업 프로젝트 – fluttersecurestorage를 이용 하여 로그인 시에는 로그인 문구가 안뜨고 바로 접속이 가능하고 로그인이 되지 않았을 경우 로그인을 시도 후 접속을 해달라는 문구가 뜨게 만들어 주었습니다.**

|  |
| --- |
|  |
| **Future<Body> searchId(uid, token) async {** |
|  | **final http.Response response = await http** |
|  | **.get(Uri.parse('http://neuro.iptime.org:3080/user/$uid'), headers: {** |
|  | **'Content-Type': 'application/json',** |
|  | **'Accept': 'application/json',** |
|  | **'Authorization': 'Bearer $token',** |
|  | **});** |
|  |  |
|  | **if (response.statusCode == 200) {** |
|  | **Map<String, dynamic> map = json.decode(response.body);** |
|  | **setState(() {** |
|  | **email = map["email"];** |
|  | **nickname = map["nickname"];** |
|  | **});** |
|  | **} else {** |
|  | **throw Exception('Failed to search.');** |
|  | **}** |
|  | **}** |
|  |  |

**지아이티 – 커넥티비티, 진단시스템, 전장검사, 모바일솔루션**

**커넥티비티 – 무선통신을 이용한 차량 진단 / 정보수집 / 제어 / 관제시스템**

**1) rest란?**

**2) kmeans clustering ?**

**3) FTP, DNS**

**4) 웹애플리케이션 동작원리**

**5) MSA란**

**6) DB테이블구조**

**< 자기소개 >**

**안녕하세요 저는 안드로이드 앱 개발자를 꿈꾸는 김영민 지원자 입니다. 저는 대학 재학 시절 세번의 인턴 경험과 한번의 회사와의 앱 개발 협력 프로젝트를 진행하면서 회사와 협업하는 방법을 배 웠습니다. 그리고 여기서 진행된 여러 팀 프로젝트를 통해 소통의 중요성을 깨달 았고, 형상관리와 코드 주석 처리 등의 방법으로 유연한 소통 처리 방식을 배웠습니다. 저는 실패를 두려워하지 않습니다. 실패를 통해 배우고 성장해나가며 실력을 키우기 위해 끊임없이 노력할 것입니다. 그리고 저 혼자 성장하는 것이 아닌 회사와 같이 공동 성장하며 노력 뿐 아니라 좋은 결과물로 보여드리는 것을 중요시 하는 사람이 되겠습니다.**

**< 장단점 >**

**저의 장점은 외향적인 성격이라고 생각합니다. 저는 사람들과 어울리는 것을 좋아하고 팀원들과의 소통을 통해 일을 처리하는 방식을 좋아합니다. 그래서 여러 인턴활동과 프로젝트를 진행할 때 팀원들과 빨리 융화되는 모습을 보여주 어왔으며 새로운 과제가 주어졌을 경우에도 두려워하지 않고 빠르게 적응하며 일을 처리할 수 있다고 말씀드리고 싶습니다. 그리고 제 단점은 즉흥적인 성격입니다. 저는 곧 친구들과 어울리는 것을 좋아하다보니 대학 재학시절 즉흥적으로 친구들과 여행을 가며 수업을 놓치면서 친구들과 어울렸던 경험이 있습니다. 하지만 즉흥적이라는 제 단점은 어떨 때는 즉흥적인 창의적인 아이디어를 떠올리게 할 수 있고 여러 도전을 즐긴다는 의미로 도전을 두려워하지 않는 모습 또한 보여줄 수 있기에 단점을 장점으로 승화시키도록 하겠습니다.**

**지원동기**

**저는 현실에 안주하는 삶을 싫어했습니다. 계속 적인 도전, 그리고 야망을 통해 저를 괴롭히는 것이 좋았고 성과가 있다면 행복하였습니다. 그런 도전에대한 의욕을 성공 시켜줄 수 있는 곳 이 저는 회사를 선택하는 가장 중요한 기준이라고 생각합니다. 대학 재학시절 알고리즘, 자료구조, 컴퓨터구조, 운영체제 수업을 들으며 길러 왔던 소프트웨어적 사고능력을 BGF리테일 안드로이드 모바일 개발 파트 분야에 힘이 되고싶었습니다. 내가 열심히 공부 해 왔고, 대비해왔던 결과를 이뤄낼 수 있는 곳이라고 생각하였고 주저없이 원서를 넣었습니다.**

* **유안타 증권**

1. **모바일 앱개발 어떤거 해보았는지 거기서 본인의 역할은 무엇인지물어봄**
2. **기술적인 질문 디비는 무엇을 사용 했냐 프로젝트하다가 힘든 점은 무엇인가**
3. **왜 유안타증권에 지원하는지**
4. **입사 원하는 부서**
5. **증권업이 무엇인가**
6. **유안타증권에 대해 아는대로 말해보시오**
7. **자기소개**
8. **취미가 주는 영향력**
9. **본인이 생각하는 전문가의 기준**
10. **돌아가면서 자기소개 진행하고 자기소개서 기반으로만 질문하셨습니다.  
    실제로 개발을 진행했는지 서비스가 되고있는지 물어보셨습니다.**